Ubi Soft

SUB CULTURE

CRiterion Studios

PC CD ROM

SUB CULTURE®-Untiefenführer

Wichtig! Bitte vor dem Installieren von DirectX™ sorgfältig durchlesen!

DirectX 5.0™ verbessert die Leistung bei Computerspielen, die unter Windows® 95 gespielt werden. Wenn du DirectX installierst, hat Sub Culture besseren Zugriff auf deine Hardware. Grafik, Sound und Videos werden optimiert.

DirectX 5.0 ist ein relativ neues Programm und noch nicht alle Hersteller haben ihre Grafikkarten angepasst. Die meisten haben aber Treiber heraus gebracht, die unterstützt werden und auf dem neuesten Stand sind.

Bevor du DirectX 5.0 installierst, solltest du überprüfen, ob deine Hardware mit der neuen Software kompatibel ist. Starte dazu das Programm DXSETUP.EXE, das sich auf der Sub Culture-CD im Verzeichnis DIRECTX befindet.

Es erscheint eine Liste von Komponenten, die von DirectX 5.0 benötigt werden. Die dritte Spalte enthält eine Bemerkung zu den Treibern: „Authentisiert"; „Keine Hardwareunterstützung" oder „Bemerkung fehlt". Daran lässt sich erkennen, ob die verwendete Hardware zu DirectX 5 kompatibel ist oder nicht. Die Bemerkungen bedeuten im einzelnen:

Authentisiert
- Kein Problem - die Treiber sind auf dem neuesten Stand.

Keine Hardware-Unterstützung:
- Der Treiber unterstützt DirectX 5.0 nicht, es kommt zu einer Hardware-Emulation. Das kann ganz gut funktionieren, aber die Leistung des Spiels leidet möglicherweise darunter, da zusätzlich Prozessorleistung benötigt wird. Am besten erkundigst du dich bei deinem Hardware-Dealer nach neueren Treibern.

Bemerkung fehlt (Treiberversion nicht aufgeführt)
- Die Leistung und Stabilität des Treibers ist eigentlich unbekannt. Erkundige dich am besten beim Hersteller nach neuen Treibern. Treiber, bei denen diese Meldung erscheint, funktionieren wahrscheinlich überhaupt nicht.

Bemerkung fehlt (Treiberversion ist aufgeführt)

- Der Treiber wird zwar von DirectX 5.0 unterstützt, gehört aber nicht zu der Version von DirectX, die momentan auf Deinem Rechner installiert ist. Diese Treiber funktionieren normalerweise, es können aber Probleme auftreten. Erkundige dich bei deinem Hardware-Dealer nach neueren Treibern. Es ist aber durchaus einen Versuch wert, das Spiel zum Laufen zu bringen!

Hinweise

- Du solltest bedenken, dass einige Hersteller ihre eigene Version von DirectX-Treibern haben, die zwar in der Liste nicht erscheinen, aber unter Umständen gut funktionieren.
- Der wichtigste Treiber ist der primäre Bildschirmtreiber. Sollte dieser nicht unterstützt werden, kann das Spiel wahrscheinlich nicht gestartet werden.
- Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten haben auch die Möglichkeit, optimierte Versionen von Sub Culture zu installieren (s.u.). Die Hersteller dieser Karten stellen meistens neueste Treiber zur Verfügung. In diesem Fall kann das Spiel auch laufen, wenn die 2D-Grafikkarte nicht unterstützt wird.

Wenn dein Computer nicht über einen Treiber verfügt, der mit DirectX 5.0 getestet wurde, wirst du bei der Installation folgende Meldung bekommen:

„Setup has detected drivers not been tested with DirectX 5.0. To get the best performance, setup can replace your existing drivers. Do you want setup to replace the drivers?“ bzw.:

„Setup hat Treiber entdeckt, die mit DirectX 5.0 nicht getestet wurden. Um die beste Leistung zu bekommen, kann Setup Ihre Treiber ersetzen. Möchten Sie, dass Setup Ihre Treiber ersetzt?“

Wenn du diese Meldung erhältst, empfehlen wir dir, deine Treiber **nicht** ersetzen zu lassen. Bitte deinen Hersteller, dir Treiber für deine Komponenten zu schicken, die DirectX 5.0 unterstützen. Alternativ dazu könntest du Sub Culture auch ohne DirectX 5.0 installieren. Auf diese Weise wird es dir zwar gelingen, das Spiel zum Laufen zu bringen, du wirst aber vermutlich Probleme mit Sound und Videos haben (langsamere Bildrate, stotternde Geräusche, etc.).

Wenn deine Treiber eine Fehlermeldung anzeigen oder den Spielstart verweigern, erkundige dich bei deinem Hersteller nach kompatiblen Treibern.

Installation

- Lege die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Man hat bei der Installation von Sub Culture die Wahl zwischen 5 Versionen. Wenn Du keine Hochleistungs-3D-Beschleunigerkarte besitzt, installiere die Windows 95-Version. Sub Culture unterstützt 3D-Grafikkarten mit folgenden Chipsätzen optimiert: **3DFX Voodoo; PowerVR, Rendition Verite**.

Die Direct3D-Version ist gedacht für andere Hochleistungs-3D-Beschleunigerkarten, die mindestens 4 MB Grafikspeicher besitzen. **Achtung: Diese Karten müssen 100% kompatibel sein mit Direct3D (in DirectX 5.0 enthalten)!**

- Die CD sollte automatisch gestartet werden, wenn du sie eingelegt hast. Ist dies nicht der Fall, doppelklicke auf AUTORUN.EXE im Hauptverzeichnis der CD.

Das Spiel benötigt etwa 80 MB auf der Festplatte, wenn es ohne die Videos installiert wird. In diesem Fall werden die Videos von der CD gelesen. Wenn die Videos installiert werden, benötigt das Spiel etwa 200 MB auf der Festplatte.

Starten von Sub Culture

Nach der Installation befindet sich im Windows-Startmenü ein Eintrag „Criterion Studios“ (Voreinstellung). Wähle hier Sub Culture aus.

Die Sub Culture-CD muss beim Starten des Spiels im CD-Rom-Laufwerk liegen.

Das Spiel kann auch durch Doppelklicken auf die entsprechende .EXE-Datei direkt von der CD aus gestartet werden. Möglicherweise kommt es durch das Spielen der CD-Musik bei gleichzeitigem Laden der Daten aber zu leichten Verzögerungen.

Die Welt von Sub Culture

In den Tiefen des Meeres gibt es Lebewesen, die noch nie ein Mensch gesehen hat. Eine dieser unbekannten Arten ist dem Menschen verblüffend ähnlich: Mundgeruch, unsoziales Verhalten, nur Müll im Fernsehen...

Der große Unterschied ist die Größe. Mit einer Höhe von nicht einmal einem Zentimeter bevölkern diese Wesen den Meeresboden und haben dort, in einer Gegend, die den freundlichen Namen „die Untiefen“ trägt, eine eigene Unterwasser-Zivilisation aufgebaut. Was nicht bedeutet, dass es dort zivilisiert zugeht. Wie gesagt, sie sind uns sehr ähnlich...

In den Untiefen liegen die Kolonien und ihre Städte: Orte der Verzweiflung. Die Abfälle aus einer Welt über der Meeresoberfläche zerstören die Kolonien unaufhaltsam. Überall lauern Gefahren. Ein Bürgerkrieg teilt die Kolonisten in zwei Parteien: die Procha und die Bohine.

Dies ist die Geschichte des Untiefen-Kolonisten Bubba Kosh - Schürfer, Händler oder Söldner, je nach Nachfrage. Unsere Geschichte beginnt mit einem absolut ätzenden Tag. Wie sie endet, liegt ab sofort in deinen Händen...

Ein absolut ätzender Tag im Leben von Bubba Kosh: Bubba schürft mit seinem 12-Zentimeter-U-Boot nach Thorium. Ein verdammt harter und gefährlicher Job. Wenn man es allerdings geschickt anstellt, hat man ausgesorgt.

Seine letzten Credits hat Bubba in seine Ausrüstung investiert, die er in seiner Meeresstation lagert. Ohne die richtige Ausrüstung ist man inn den Untiefen aufgeschmissen! Völlig erledigt kehrt Bubba von einem harten Job zurück...

Was von seiner Behausung noch übrig ist, liegt unter einem Riesenhaufen Metall begraben, der einer überdimensionalen Konservendose verteufelt ähnlich sieht. Metall! Genug Metall, um Bubba ein ganzes Jahr zu ernähren. Aber ohne seine Ausrüstung, die mit seiner Behausung zerstört wurde, bleibt Bubba nichts anderes übrig, als das kostbare Metall zurückzulassen. Irgend jemand hat mit einem Riesenhaufen kostbarsten Metalls Bubbas Heim geplättet. Irgend jemand wird für diesen Schlamassel bezahlen müssen. Aber zuerst muss Bubba eine neue Ausrüstung auftreiben...

Inmitten der Stammesfehden und des knallharten Handels mit lebenswichtigen Rohstoffen gibt es für freischaffende Söldner und Schürfer wie Bubba immer etwas zu verdienen - wenn er lange genug überlebt.

Schnellstart

An jede Stadt der Unterwasserwelt kannst du andocken. Dort bekommst Du Aufträge, Werkzeuge für den Handel und Waffen. Außerdem erfährst du Neuigkeiten und Klatsch, was manchmal lebenswichtig sein kann. Du kannst nach Erz, Metall und Perlen Ausschau halten und dabei viel Geld verdienen, wenn du das Erz zur Eisenhütte bringst oder mit anderen Waren in der Stadt Handel treibst.

Du startest das Spiel außerhalb der Stadt Touka Reef - hier kannst du andocken oder dir eine andere Stadt aussuchen. Ab sofort bist du dir selbst überlassen...

Allgemeine Informationen

Die Untiefen: Ganz in der Nähe des „Festlands“ und der Welt der geheimnisvollen Lebewesen über der Meeresoberfläche... Der Müll von oben bedroht die Zivilisationen der Untiefen. Ein Geschenk der Götter?

Die Procha und die Bohine führen ihren Bürgerkrieg fort. Beide Stämme kämpfen ums Überleben. Das verschmutzte Wasser, in dem sie leben, lässt die Fische ersticken oder zu Monstern mutieren. Nahrung, Sauerstoff und Treibstoff sind kaum noch vorhanden. Der Krieg wird immer heftiger und steht kurz vor der totalen Eskalation!

Das Reich der Procha

Die Procha sind ein hochentwickeltes Volk. Sie besitzen die schnellsten U-Boote, die coolste Hardware... Das Problem ist, dass sie so viel Zeit mit dem Entwerfen von Lebenstechnologien und Strategien zur Rationalisierung der Arbeit verbringen, dass ihnen keine Zeit bleibt, davon zu profitieren. Dennoch ist es gut, dass ihre Technologien so wirksam sind, denn sonst könnten sie ihre Grundbedürfnisse nicht mehr befriedigen.

Velcova Station ist die Hauptstadt der Procha, eine Brutstätte für Designer-Regenkleidung und Schönheitsoperationen. Eine Besichtigung wert sind die perlenreiche Architektur und die kaiserlichen Wachen, die an jeder Ecke zu sehen sind. Der Kaiser lebt zurückgezogen in seinem Palast, sieht aber dennoch alles. Die Loyalität der Wachen und die ständige Überwachung haben zu Gerüchten über die Allgegenwärtigkeit des Kaisers geführt. Ein kleiner Fisch, z.B. ein Schürfer, kommt vielleicht mit einem blauen Auge davon. Aber sieh Dich vor: die Gesetze und Bräuche sind sehr streng.

Am Tyron Institut wird beeindruckende Forschungsarbeit geleistet. Das Militär unterstützt eine Vielzahl von Programmen. Projekt 13, ein streng geheim gehaltenes Programm, ist vermutlich genau das, was die Prochas im Kampf gegen die Bohine brauchen.

Die Bohine

Wenn die Procha dir ein bisschen zu technokratisch sind, gibt es immer noch die Bohine! Oberflächlich betrachtet scheint es sich bei den Bohine um einen zurückgebliebenen, unbekümmerten Haufen zu handeln, mit einer tiefen Abneigung gegen Technologien aller Art - ziemlich freakig. Ihr Motto: „Wenn etwas kaputt ist, benutze es für etwas anderes!“ Die Städte der Bohine zeichnen sich nicht gerade durch Stil aus - alles ist voller Slums und Ghettos - gefährlich für diejenigen, die sich nicht mit den Röhrensystemen auskennen. Am besten vermeidet man diese Gegenden! Für Reparaturen an Deinem U-Boot zahlst du bei den Bohine vermutlich weniger, aber dafür könnte es sein, dass nachher noch mehr kaputt ist als vorher.

Kriminalität ist hier mehr verbreitet, was vermutlich an der schlappen Polizei liegt. Dafür sind Waren auf dem Schwarzmarkt hier günstiger. Im Beluga Becken befindet sich ein Hafen, von dem aus eine Fischerflotte loszieht. Am Hafen gibt es oft Arbeit, falls du mal schnell zu Geld kommen musst.

Die Raffinerie

Die Raffinerie, eine Art Hüttenwerk zur Metallverarbeitung und -veredelung, ist in den Händen der Bruderschaft, einer geheimnisvollen religiösen Sekte. Dem Bürgerkrieg zwischen Procha und Bohine stehen sie neutral gegenüber. Zur Außenwelt treten sie nur durch Handel in Kontakt. Die Raffinerie ist für beide Seiten lebenswichtig - entsprechend mächtig ist die Bruderschaft.

In der Raffinerie wird Erz verarbeitet. Die Städte benötigen das verarbeitete Erz, um Sauerstoff und Strom zu produzieren. Kein Erz, keine Kolonie. Versuche, das Hüttenwerk zu bestechen, um in der Auseinandersetzung die Oberhand zu gewinnen, blieben unbeachtet. Was auch immer auf der Top-Sectret-Tagesordnung steht - man kann sicher sein, dass es genau so lange geheim bleibt, wie die Brüder es für nötig halten.

Die Piraten

Brutal aber neutral: sie berauben und töten unterschiedslos jeden, der ihnen in die Quere kommt. Sie bieten nichts und nehmen sich alles, empfinden kein Mitleid und handeln nach dem spartanischen Kodex: Piratenkinder werden nicht von ihren Eltern ernährt - wenn sie überleben wollen, müssen sie sich bei Freunden oder Verwandten Nahrungsmittel stehlen. Die Piraten haben keinen Stützpunkt - oder zumindest ist von dort noch niemand lebendig zurückgekehrt. Trotz allem stellen die Piraten eine Macht dar, mit der man rechnen muss!

Funktionstasten

Perspektiven

F1	Innenansicht
F2	Perspektive der Verfolgerkamera
F3	Wechselt zwischen Landkarte und nach unten gerichteter Kamera
F4	Wechselt zwischen Landkarte und nach hinten gerichteter Kamera
F5	zeigt ROV-Ansicht, wenn ROV (Remote Operating Vehicle) aktiv ist
F6	Seite für Aufträge und Landkarten (Maus bewegt die Karte, die Richtungspfeile steuern den Text)
F7	Nachrichtenseite
F8	Schaltet alle Anzeigen-Felder an/aus
F9	Erstellt ein Screenshot im Bitmap-Format und speichert die .bmp-Datei im Sub Culture-Hauptverzeichnis ab
F10	Schaltet die Bildschirmauflösung zwischen 320x200 und 640x480 (nur softwaremäßig) um
F11	Bild dunkler (Gammakorrektur)
F12	Bild heller (Gammakorrektur)
ESC	-in Menüs: zurück zur vorherigen Seite -im Spiel: zum Hauptmenü -im Spiel beim Andocken: schnelles Andocken (übergeht Andock-Sequenz und Video) -während eines Videos: Video übergehen

Die folgenden Funktionen können auch mit einem anderen Steuergerät (Maus, Joystick, Joypad) kontrolliert werden. Dies ist abhängig von deinem individuellen Setup.

Steuerung

<u>Fahren</u>

A	vorwärts
Y	rückwärts
S	nach oben stoßen
X	nach unten stoßen

<u>Drehen</u>

Pfeiltaste links	nach links drehen
Pfeiltaste rechts	nach rechts drehen
Pfeiltaste hoch	Bug heben
Pfeiltaste runter	Bug senken

Du kannst eine Vielzahl von Waffen und Werkzeugen an deinem U-Boot anbringen. Diese werden wie folgt ausgewählt und abgefeuert:

Waffen und Werkzeuge

Waffen

´ und ß	Switchen durch das Waffenarsenal (vor und zurück)
SPACE	ausgewählte Waffen abfeuern

Werkzeuge

+ und ü	Angebrachte Werkzeuge durchblättern (vor und zurück)
STRG	ausgewähltes Werkzeug benutzen
R	Steuerung umschalten zwischen ROV (Remote Operating Vehicle - ferngesteuertes Fahrzeug) und U-Boot

Anzeigefelder im U-Boot

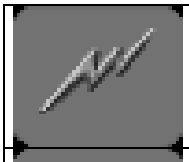
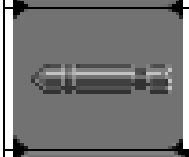
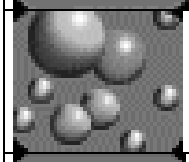
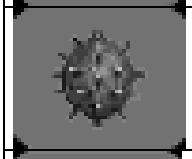
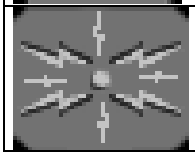
Beim Spielen von Sub Culture werden die folgenden Fenster oben am Bildschirmrand aufgereiht. Wenn sie nicht gebraucht werden, kann jedes von ihnen einzeln ausgeblendet werden. Die Ziffer in der zweiten Spalte ist die Taste für das Ein- und Ausschalten des jeweiligen Feldes.

	1	Orientierungsfeld	Zeigt die Neigung des U-Boots an
	2	Werkzeugfeld	Zeigt an, welches Werkzeug momentan ausgewählt ist
	3	Radar Rover Kamera Kamera nach unten Kamera nach hinten	Zeigt andere U-Boote und bereits erkundete Gegenden Zeigt die Ansicht der ROV Kamera, wenn das ROV aktiviert ist Ansicht nach unten Ansicht nach hinten
	4	Waffenfenster	Zeigt die ausgewählte Waffe
	5	Schadensmonitor	Zeigt den Schaden der Außenhülle an

Es folgt eine Liste von Icons mit einer kurzen Beschreibung jeder Waffe, so, wie sie im Handel-Menü oder im Waffenfenster deines U-Boots erscheinen.

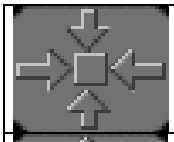
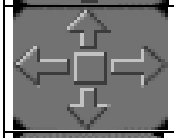
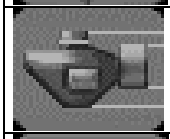
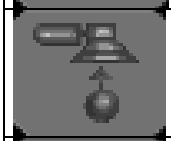
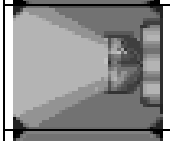
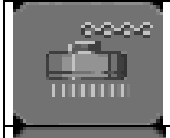
Um dich gegen Angreifer, Piraten und mutierte Fische zu verteidigen oder Erz zu zerkleinern steht dir ein umfangreiches Wafffenarsenal zur Verfügung. Gegen Bezahlung kannst du dein U-Boot in den verschiedenen Städten aufrüsten.

Waffen

	**Zapper** - Elektroschockwaffe, die vor allem für organische Lebensformen gefährlich ist.
	**Missiles -** Hochgeschwindigkeitsraketen, die nützlich sind, wenn man andere U-Boote angreifen will (um sie zu benutzen, benötigt man einen Missile Launcher).
	Homing Missiles - Hängen sich an Metallobjekte an, die sich in der Nähe befinden und jagen diese (um sie zu benutzen, benötigt man einen Missile Launcher).
	**Bubble Gun** - bildet um dein Fahrzeug herum eine Wolke von Blasen, die dem Feind für eine Weile die Orientierung nimmt.
	Zapper Upgrade - Macht deinen Zapper doppelt so stark und verpasst ihm größerer Reichweite.
	**Depth Charges** - Einstellbare Zeitbomben (um sie zu benutzen benötigt man einen Charge Launcher).
	Ripper - Effektive Schnellfeuerkanone mit geringer Reichweite.
	**Electro Bolt** - Feuert eine elektrisch geladene Kugel ab, die nahezu alles zerstört.

Für viele Aufträge benötigst du eine spezielle Ausrüstung. Hier ist eine kurze Beschreibung aller Werkzeuge, jeweils mit dem dazugehörigen Icon für das Handels-Menü und das Werkzeugfeld im U-Boot.

Werkzeuge

	**Attractotron** - lockt Fische zu deinem U-Boot. Sehr nützlich beim Fischen.
	**Repellotron** - Vertreibt Fische für eine Weile von Deinem U-Boot (nützlich, um Mutanten zu vertreiben).
	**Woosh Drive** - Erhöht die Geschwindigkeit Deines U-Bootes um 50%.
	Greifer - Greift alles ab: Felsbrocken, Geröll, Schätze und Meerjungfrauen (falls vorhanden)...
	**Suck-O-Matic** - Saugt Erzstücke oder Perlen in den Laderaum deines U-Bootes. Ein Symbol auf dem Werkzeugfeld zeigt an, wenn der Laderaum voll ist.
	Deep Sea Lights - Mit Hilfe dieser Scheinwerfer hat man auch in Tunnels, Höhlen, etc. den Durchblick...
	Leuchtkugeln - Erleuchten das umliegende Gebiet, wenn sie abgefeuert werden.
	**Strobe** - Sehr helles, blinkendes Licht, das bestimmte Fischarten hypnotisieren kann.
	Fluchtkapsel - Dockt man die Fluchtkapsel an bestimmte Objekte an, so kann man Lebewesen oder Ausrüstung aufnehmen...
	**Magnet** - Zieht andere Schiffe oder Metallgegenstände an.
	ROV - Mini-Fahrzeug auf dem Rücken deines U-Bootes. Kann eingesetzt werden bei Aufträgen, bei denen du dein U-Boot nicht riskieren willst. Auch für Erkundungsfahrten ist es sehr geeignet, da eine Kamera installiert ist. Um das ROV zu starten, muß es ausgewählt und ausgelöst werden. Danach hast du die Kontrolle und kannst durch Drücken der F5-Taste oder durch Durchschalten aller Perspektiven die des ROV bekommen. Wenn du im Rahmen eines Auftrages eine bestimmte Aufgabe erfüllen sollst, kannst du das Aufnahmegerät über die Auslöserfunktion einschalten. Willst du zurück zur Steuerung des U-Boots, drücke R.

Die folgenden Dinge verändern die Eigenschaften oder Funktionen des U-Bootes. Wenn sie einmal montiert sind, funktionieren sie immer und man braucht sie nicht wieder zu aktivieren.

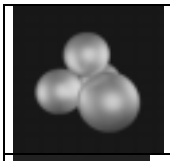
Zusätzliche Ausrüstung

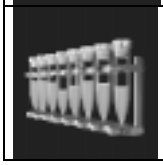
Geigerzähler	Misst Radioaktivität
Schutzschildreparatur	Repariert die Schutzschilder deines U-Bootes
Rumpfverstärkung	Verstärkt den Rumpf deines U-Bootes
RADOFF	Schwächt die Wirkung von Strahlung ab
Map	Erstellt Karten von den Gegenden, die Du erkundest

Güter und Waren

Es folgt eine Liste von Gütern, mit denen du während des Spiels handeln kannst. Einige findest du, wenn du die Umgebung mit dem U-Boot absuchst. Du kannst sie dann zur Raffinerie bringen, um sie verarbeiten zu lassen (verarbeitetes Erz bringt z.B. beim Verkauf mehr als Roherz). Andere Güter bekommt man in den Städten. Geld verdient man, indem man die Waren an einem Ort kauft und sie an einem anderen Ort zu höheren Preisen wieder verkauft.

Güter

	**Perlen** - Perlen können auf dem Meeresgrund gesammelt und in den Städten verkauft werden.
	Behandeltes/ unbehandeltes Metall - Unbehandeltes Metall kann gesammelt und in der Raffinerie verkauft werden, wo es dann zu behandeltem Metall verarbeitet wird.
	Erz/veredeltes Erz - Erz kann gesammelt und in der Raffinerie verkauft werden, wo es dann zu Eisen verarbeitet wird.
	Kupfer - Braunes Metall, das weit verstreut in umliegenden Gewässern gefunden werden kann. Ursprung unbekannt.
	Behandeltes Kupfer - Das Metall ist mit mikroskopisch kleinen Fischschuppen beschichtet worden, um es zu verstärken und zu schützen. Wird im U-Bootsbau benutzt.
	Sauerstoff - Lebenswichtig. Teuer.
	Entsalztes Wasser - Meerwasser wurde entsalzt und speziell behandelt. Benutzung als Trink- und Badewasser (eher selten!).

	Seegras - Robuste Vielzweckpflanze, mit der Papiere, Seile und Stoffe hergestellt werden können. Wurde von der Procha-Regierung verboten, als halluzinogene Eigenschaften entdeckt wurden.
	Seetangbier - Dieses Bier ist eines der stärksten Getränke im Umkreis. In kleinen Mengen serviert, steht der Rekord bei 7 hintereinander getrunkenen Gläsern.
	Plankton - Grundnahrungsmittel, im Überfluß vorhanden. Sehr nahrhaft. Hauptbestandteil der wichtigsten Nahrungsmittelgruppen.
	Kaviar - Seltenes und exotisches Nahrungsmittel. Umweltschützer sind gegen den Verkauf und die Erzeugung dieses Produktes in Fisch-farmen.
	Medizinisches Material - Über chirurgisches Besteck bis hin zum Hanseeplast ist in diesem praktischen Kasten alles enthalten, was ein Arzt für eine Notfallbehandlung braucht.
	Methan - Leicht entzündbares, giftiges Gas, das als Antriebsmittel dient und in der Waffenproduktion verwendet wird.
	Tabak - Eine seltene, giftige und getrocknete Pflanze. In den meisten Städten verboten. Herkunft unbekannt.
	Gummi - Ein Abfallprodukt des Lebertrans. Wird als Dichtungsmittel und für nautische Bekleidung benutzt. Von der Bruderschaft sehr geschätzt.
	Lebertran - Dieses Öl ist ein bevorzugtes Schmiermittel in der Industrie. Widersteht großen Temperaturdifferenzen. Ist seltsamerweise auch bei der Bruderschaft beliebt.
	**Gift des Löwenfisches** - Hochwirksames Gift. Ziemlich tödlich. Ziemlich illegal. Wird von Wilderern und Söldnern verwendet.

Das Spielmenü

Startbildschirm und Optionen

Wenn du das Spiel startest, gelangst du über die erste Bildschirmseite zur Konfiguration verschiedener Kontrollfelder, zu Audio, Speichern der Spiele und natürlich zum Start eines neuen Spiels. Zu dieser Seite kannst du während des gesamten Spiels jederzeit mit Hilfe der ESC-Taste zurückkehren.

Neues Spiel	Startet ein neues Spiel.
Fortfahren	Spieler kann mit dem Spiel fortfahren. Wenn du bei der Ausführung eines Auftrags leider den Löffel abgegeben hast, kommst du mit Hilfe dieses Knopfes zu dem Moment kurz vor Übernahme des Auftrags zurück. New Chance!
Spiel Laden	Listet die bereits gespeicherten Spiele auf**.** Wenn eines dieser Spiele ausgewählt wird, beginnt man dort, wo das Spiel gespeichert wurde.

Grafikoptionen

Gamma	Verändert die Helligkeit des Spiels.
Qualität der Grafiken	Schaltet z-Buffering ein und aus. Wenn es ausgeschaltet ist, läuft das Spiel schneller, dafür sind die Bewegungen der Polygone weniger fließend.
Wasseroberfläche	Verändert die Wasseroberfläche. Die Spielgeschwindigkeit erhöht sich, wenn die Funktion ausgeschaltet ist.
Optische Linseneffekte	Schaltet die optischen Linseneffekte aus.

Audio

Kanäle tauschen	Vertauscht die Stereokanäle untereinander.
Lautstärke Musik	Verändert die Lautstärke der Musik.
Lautstärke SFX	Verändert die Lautstärke der Sound-Effekte.

Steuerung

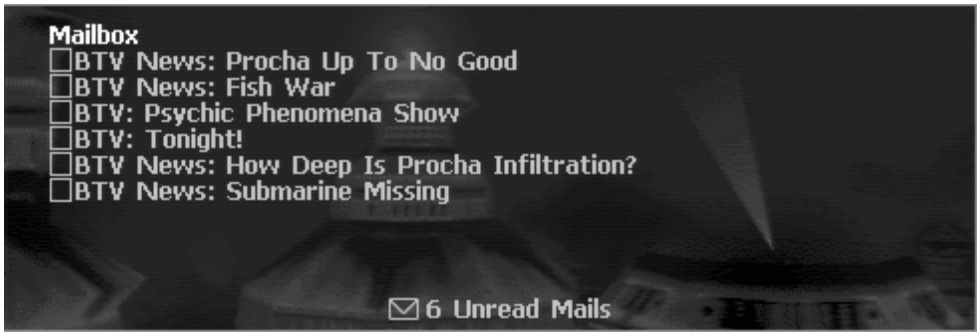
Auswahl zwischen verschiedenen Möglichkeiten der Spielsteuerung: Tastatur (eingestellt), Maus, Joystick und Joypad.
Einige Befehle müssen bei allen vier Möglichkeiten mit der Tastatur ausgeführt werden.

Optionen	Konfiguration der gewählten Steuerung, Zuordnen der Tasten und Knöpfe, Maus-Empfindlichkeit, etc.
Bemerkung	Da es sich um ein Windows 95-Spiel handelt, muß die Kalibrierung des Joysticks unter Windows 95 vorgenommen werden !

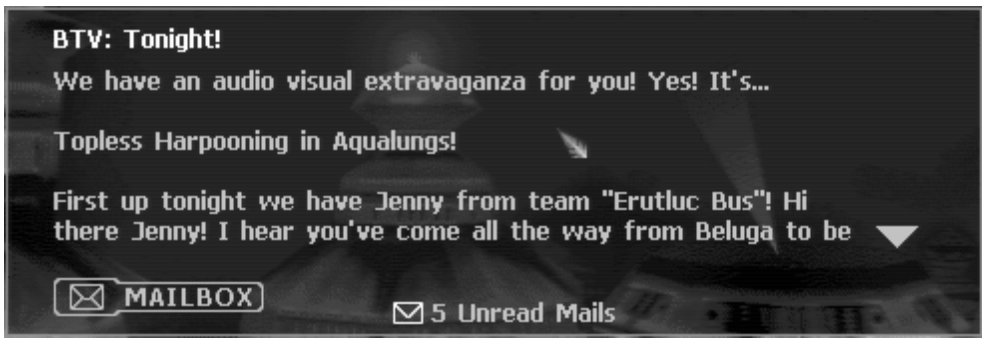
Interface in einer Stadt

Empfangsbildschirm

Wenn du an eine Stadt andockst, gelangst du zuerst auf diese Seite. Im oberen Abschnitt findest du allgemeine Informationen über die Stadt, in der du dich befindest und über deren Bevölkerung. Wenn du gerade einen Auftrag beendet hast, kann es sein, dass du noch Rückmeldungen oder Informationen bekommst. Werden für dich irgendwelche Nachrichten bereitgehalten, so erscheint auf dem Bildschirm ein Mailbox-Knopf. Dieser öffnet eine Mailbox, bei der die Mails chronologisch aufgelistet sind, wobei die neueste Mail ganz oben steht. Ein Häkchen im linken Kästchen zeigt an, daß eine Mail bereits gelesen wurde. Wenn die Mailbox voller wird, erscheinen automatisch Pfeile zum Verschieben des Bildes.

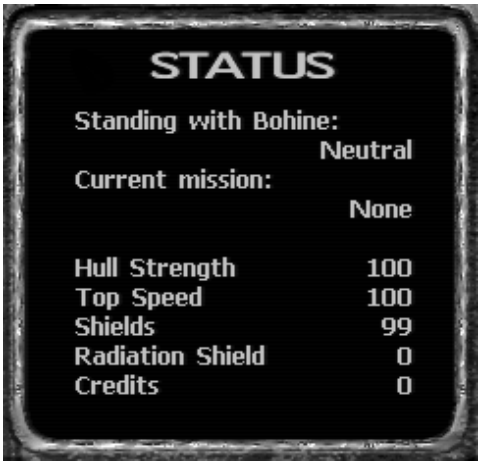


Klickt man eine Mail an, so erscheint ihr Inhalt auf dem Bildschirm. Um zur Mail-Liste zurückzukehren, musst du den Mailbox-Knopf betätigen.



Status

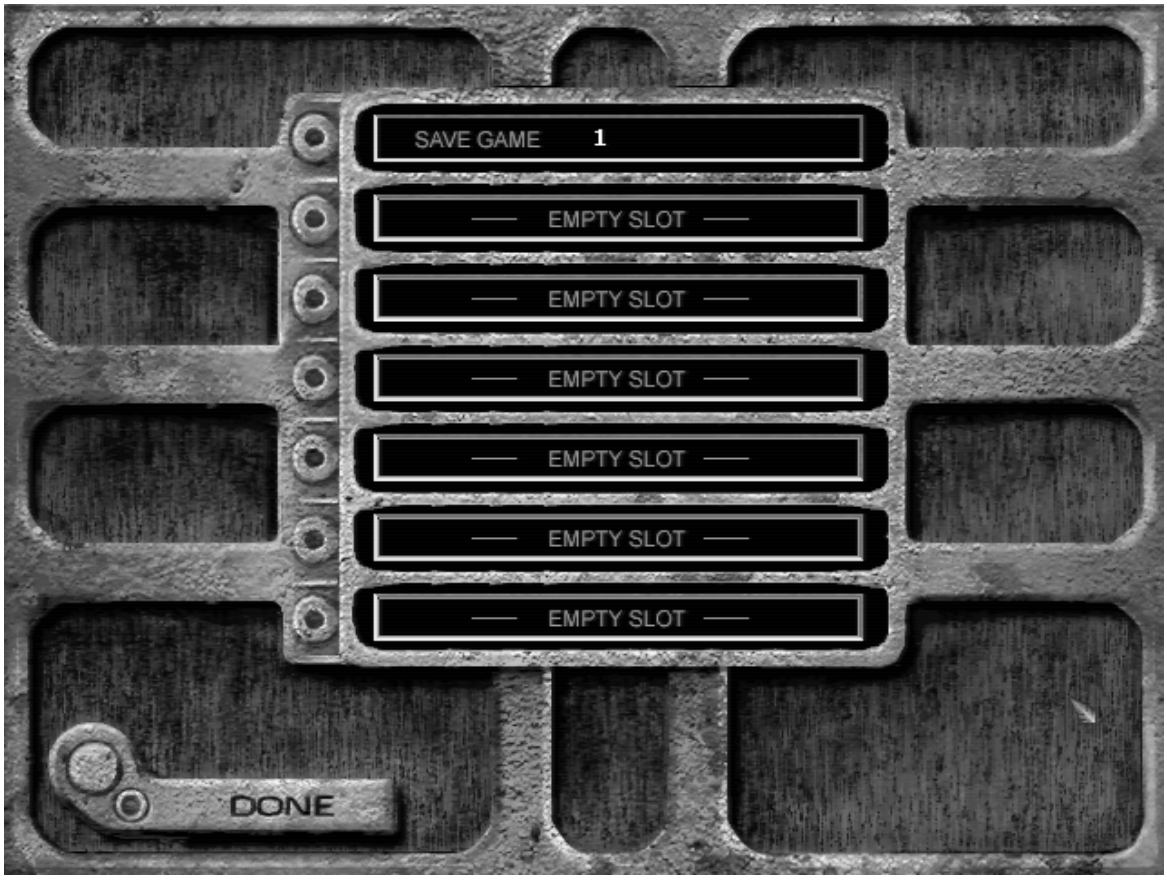
Das Status-Fenster gibt dir Informationen über dich und dein U-Boot, darüber, wieviel Geld du noch hast und wie beliebt/unbeliebt du bei der Bevölkerung bist. Eine Statistik gibt einen Report über den Zustand des U-Bootes (Schildstatus, Höchstgeschwindigkeit, etc.)



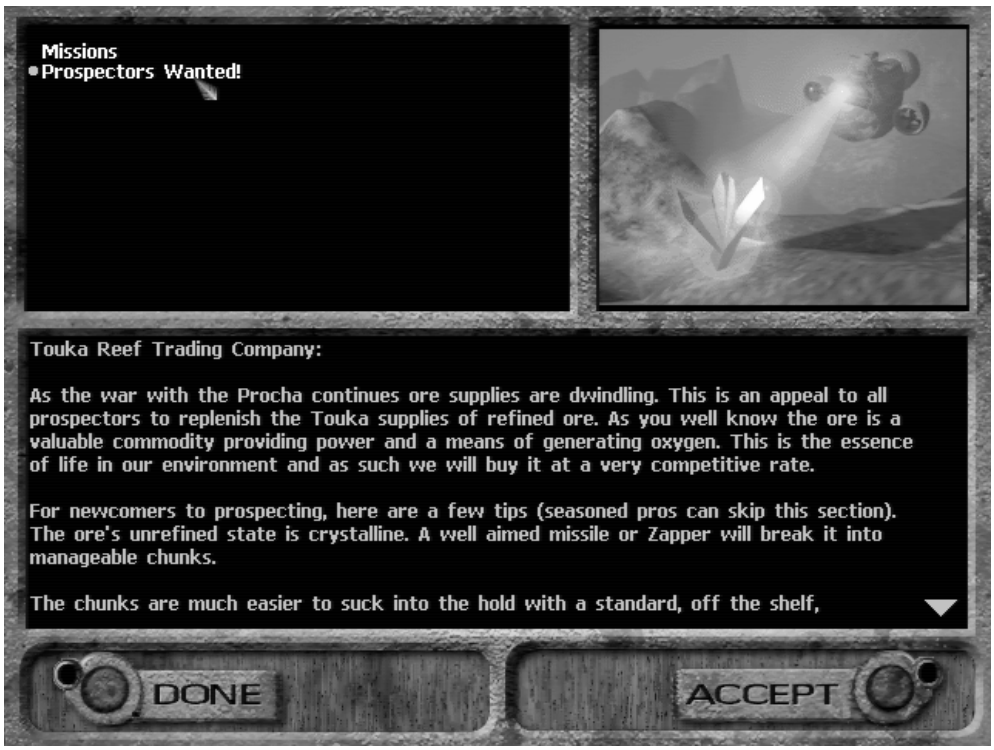
Es gibt auf dem Empfangsbildschirm noch vier weitere Knöpfe:

Ablegen: Verlassen der Stadt (zurück in die Unterwasserwelt).

Speichern: Nicht möglich während eines Auftrages. Bringt dich zum Speichermenü. Dabei handelt es sich um eine Liste der gespeicherten Spiele, sowie leerer Speicherplätze. Klickt man einen solchen Platz an (egal ob leer oder nicht), so wird das Spiel auf diesem Speicherplatz gespeichert. Achtung: Ein bereits gespeichertes Spiel wird dadurch überschrieben! Das Speichern wird durch Drücken der OK-Taste bestätigt.

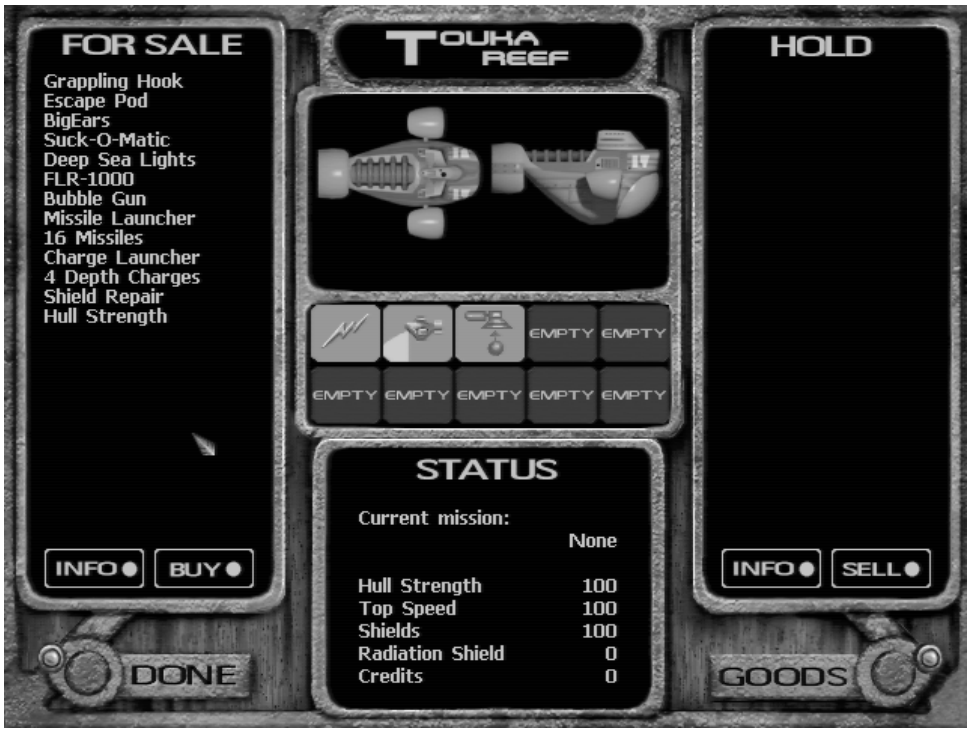


Aufträge: Auf dieser Seite findest Du eine Liste mit Aufträgen, die es in der Stadt gibt und die für dich im Augenblick günstig wären. Wenn du nicht genügend Zahlungsmittel hast, bekommst du jedoch auch keine Aufträge, die du dir nicht leisten kannst (manchmal muss vorher ein bestimmter Ausrüstungsgegenstand oder eine Waffe gekauft werden). In diesem Fall musst Du handeln oder nach Rohstoffen suchen, um deine Finanzen aufzubessern.



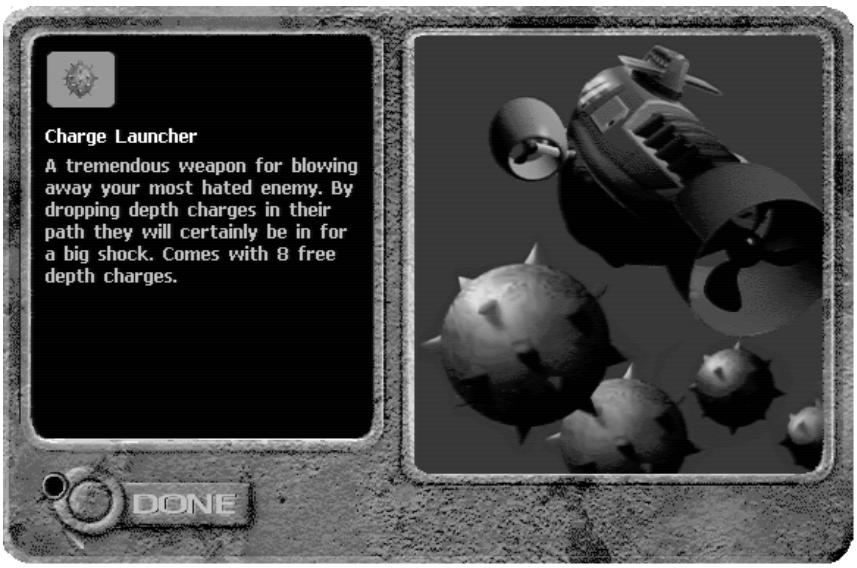
Du kannst dir auch verschiedene Aufträge anschauen, nachdem du bereits einen Auftrag angenommen hast. In diesem Fall kannst Du den Knopf „Akzeptieren“ anklicken: Es erscheint ein Dialogfeld, bei dem du gefragt wirst, ob du deinen momentanen Auftrag gegen einen anderen Auftrag eintauschen möchtest. Du kannst jedoch immer nur einen einzigen Auftrag übernehmen. Auch hier kommst du mit Hilfe des OK-Knopfes zurück zur Hauptseite der Stadt.

Handel: Dies ist eine sehr wichtige Seite. Hier werden Dinge gekauft und verkauft, hier wird das U-Boot für Aufträge ausgerüstet und hier kann man sich auf dem Markt umsehen.



Das linke Fenster dieser Seite zeigt Gegenstände, die du erwerben kannst. Durch Anklicken kann man etwas auswählen (wird durch eine Kugel markiert). Der Preis des Gegenstandes erscheint am unteren Rand des Fensters.

Der **Info-**Knopf ruft ein Fenster auf, das eine detaillierte Beschreibung des gewählten Gegenstandes zeigt und gleichzeitig dessen Gebrauch erklärt.



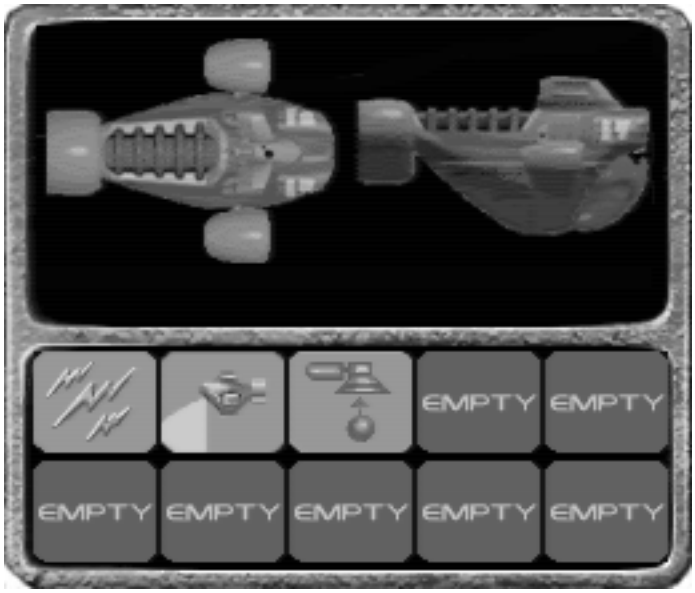
Montagepositionen

Das U-Boot kann Gegenstände im Laderaum oder in Montagepositionen aufbewahren. Werkzeuge und Waffen können nur in Montageposition eingesetzt werden. Nicht jeder Gegenstand hat seine eigene Montageposition. Du musst entscheiden, welcher Gegenstand für welchen Auftrag benötigt wird und dafür sorgen, dass dieser Gegenstand auch montiert ist.

Wenn Du einen Gegenstand erwirbst, wird er automatisch montiert. Ist die Montageposition bereits von einem anderen Gegenstand besetzt, so kommt dieser in den Laderaum, um dem neu erworbenen Platz zu machen.

Wenn du genügend Credits besitzt, gelangt der Gegenstand durch Betätigen des Kaufen-Knopfes ins U-Boot.

Feld für montierte Gegenstände



In der Mitte des Bildschirms wird das U-Boot und eine Liste mit Symbolen aller installierten Gegenstände angezeigt. Die Reihenfolge der Symbole ist ohne Bedeutung. Sie dienen lediglich dazu, zu zeigen, welche Gegenstände montiert sind. Fährt man mit der Maus über ein Symbol, so leuchtet es auf und oben auf dem Bild erscheint jeweils die Stelle, wo der Gegenstand am U-Boot montiert ist. Klickt man die Ansichten des U-Bootes an irgendeiner Stelle an, so erscheinen Meldungen, die den Spieler führen.

Gegenstand abmontieren
Klickt man auf einen Gegenstand, so wird dieser abmontiert und im Laderaum verstaut.

Gegenstände montieren
Man montiert Gegenstände aus dem Laderaum, indem man sie anklickt (wird mit Kugel markiert).

Gegenstände austauschen
Um einen Gegenstand an einer Stelle zu montieren, die bereits besetzt ist, wählt man den gewünschten Gegenstand im Laderaum aus (anklicken, bis die Kugel daneben erscheint) und klickt danach den Gegenstand an, den man austauschen möchte. Bemerkung: Man kann nur Gegenstände austauschen, die dieselbe Montageposition haben.

Verkaufen
Wähle einen Gegenstand im Laderaum-Feld rechts auf dem Bildschirm aus (dann erscheint eine Kugel neben dem Gegenstand und unten auf dem Feld der Preis, den die Stadt bereit ist, für den Gegenstand zu bezahlen). Wenn Du mit dem Preis einverstanden bist, betätige den Verkaufs-Knopf.

Waren

Es gibt viele Faktoren, die den Preis für einen Gegenstand beeinflussen. In jeder Stadt gilt das knallharte Gesetz von Angebot und Nachfrage. Du musst den Markt gut kennen und schneller sein, als die anderen freien Händler...

Die Summe, die eine Stadt bereit ist, für eine Ware zu bezahlen und der Preis, den sie für ihre Waren verlangt, hängen von folgenden Faktoren ab:

- Angebot: In welcher Menge ist ein Produkt vorhanden? Je mehr vorhanden ist, desto billiger ist das Produkt.
- Nachfrage: Je weniger vorhanden ist und je wichtiger das Produkt ist, desto mehr ist man bereit, für ein Produkt zu zahlen.
- Die Bedeutung eines Produktes: Sauerstoffmangel muss schneller behoben werden als ein Mangel an Perlen. Je wichtiger ein Produkt ist, desto mehr wird dafür bezahlt.
- Marktprognose/Vorhersage: Erwartet die Stadt eine Lieferung eines Produktes, so wird sie weniger dafür bezahlen.
- Konkurrenz belebt das Geschäft: Andere Händler konkurrieren mit Dir! Wenn dir jemand zuvorkommt verdirbt er dir vielleicht die Preise. Gelegenheiten, bei denen man zu viel Geld kommen kann, ergeben sich manchmal unverhofft und so ist der schnellste Händler gleichzeitig auch der erfolgreichste.

Diese Seite beschreibt die aktuelle Marktsituation einer Stadt: eine Liste der Waren, die Verkaufspreise, die Kaufpreise und die Menge, die du vom jeweiligen Produkt im Laderaum deines U-Bootes hast.

Wenn man mit der Maus über eine Position auf der Liste fährt, wird jeweils die ganze Zeile hervorgehoben, so dass sie leichter zu lesen ist. Sobald man eine Ware anklickt, wird sie durch eine Kugel markiert. Alle folgenden Aktionen (Kaufen, Verkaufen und Info) beziehen sich auf diese Ware.

Technische Hilfe
Bei technischen Problemen beachte bitte auch die „liesmich.txt“-Datei auf der CD. Solltest du zu einem Problem keine Lösung finden, so wende dich an Deinen Fachhändler oder an Ubi Soft unter:

Ubi Soft GmbH
Service
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf

Fon: 0211 - 33 800 33
Fax: 0211 - 3380053
E-Mail: service@ubisoft.de

Mitwirkende

Konzept
Jonathan Small
Chefprogrammierer
Mark Rendle
Künstlerische Leitung
Mike Williamson
Grafik-Engine
Jonathan Small
Zusätzliche Programmierer
Shaun Don, Paul Ross, Damian Scallan, Rob Withey
Spieltester
Andrew Anscombe, David Bryder, Calum Hall, Mark Iremonger
Projektmanagement
Zigor Hernandorena, Vincent Minoue (Ubi Soft International), James Southerland (UK), Daniel Dumont (Deutschland)
Spielentwurf
Marcus Lynn, Steve McCrea, Luc Van den Borre, Mike Williamson
Programmierung
Steve McCrea, Luc Van den Borre
Grafiken
Jo Robins, Mike Williamson
Optische/Akustische Entwicklung
Gail Cooper
Originalmusik
Versatile
Künstlerische Arbeit
Ed Hayden, Peter Lake, Nik Thomas

Marketing
Sarah Bincliffe, Maria Johnson (Criterion), Jennifer Miller, Vera Shah, Larry Wiesler (Ubi Soft International), Muriel Juhl (Australia/NZ), Bruno Biemens (Belgien), Caroline Faucheron, Isabelle Neltner (Frankreich), Rozenn Leard, Franco Cassani (Italien), Marie-Therese Cordon, David Darnes (Spanien), Graham Chambers, Toby Feldman, Rachel England-Brassey (GB), Leighton Webb (USA), Dirk Niedernhöfer (Deutschland), Betty Jaeger, Melanie Re (Export)

Produzenten
Jamie Macdonald & Gerard Guillemot

Außerdem ein großes Dankeschön an Bob Churchill und Craig Sullivan für absolut Nichts!

Sub Culture uses Smacker Video Technology. Copyright (C) 1994-1996 by Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.
Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation.
Pentium® is a registered trademark of Intel Corporation.
Sub Culture, (c) 1995,1996, 1997 by Criterion Studios. All rights reserved. Criterion Studios is a division of Criterion Software Ltd., a Canon Company.